



## SCHOCKEN



### § 1

Ziel des Spiels ist, nicht die niedrigste Wertung in einer Deckelrunde zu würfeln.

### § 2

Die Schockrunde wird in zwei Hälften ausgespielt.

Eine Hälfte ist ausgespielt, wenn alle 13 Deckel an einen Mitstreiter verteilt worden sind. Sollten die beiden Hälften an zwei verschiedene Mitstreiter gegangen sein, so entscheidet das Finale (13 Deckel).

Der Verlierer zahlt 3,- € in das Sparkästchen ein.

Verliert ein Mitstreiter beide Hälften hat er einen " Glatten Schuuß ", dafür bezahlt er 5,- € ins Sparkästchen ein.

### §3

Der erste Spieler der ersten Runde wird durch die höchste Augenzahl mit nur einem Würfel bestimmt. Wer mit drei Würfeln anfängt zahlt 3,- € Strafe.

Die nächste Runde beginnt der Verlierer der vorherigen Runde.

### § 4

Der 1. Spieler darf maximal drei Mal würfeln, wobei der dritte Wurf nicht aufgedeckt werden darf.

Benötigt der 1. Spieler nicht alle drei Würfe, so ist diese Runde offen zu spielen.

Die nachfolgenden Spieler dürfen nicht mehr Würfe als der erste Spieler tätigen.

## § 5

Gespielt und aufgedeckt wird dem Uhrzeigersinn nach.

## §6

Sollte ein Mitstreiter einen Wurf zu früh aufdecken, so werden für diesen alle vorher getätigten Würfe ungültig und durch einen einzigen, offenem Wurf ersetzt. Gleichzeitig wird er mit einem Doofmanndeckel bestraft.

## § 7

Sollte ein Mitstreiter mehr Würfe tätigen als der 1. Spieler, so werden für diesen alle vorher getätigten Würfe ungültig und durch einen einzigen, offenem Wurf ersetzt. Gleichzeitig wird er mit einem Doofmanndeckel bestraft.

## § 8

Will ein bereits ausgeschiedener Mitstreiter (keine Deckel mehr im Stock, und er hat keinen Deckel bekommen) wieder mitschocken, erfüllen wir ihm den Wunsch und er bekommt vom Spieler mit den meisten Deckeln einen Doofmanndeckel.

## § 9

Sollte ein Mitstreiter weniger Würfe als der 1. Spieler benötigen, bleibt sein Wurf aufgedeckt.

## § 10a

Es dürfen nur "1" rausgelegt werden.

## § 10b

Sollte in einem Wurf zweimal die "6" fallen, so kann der Mitstreiter hierfür eine "1" umdrehen. Ein weiterer Wurf muss folgen.

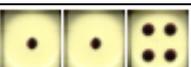
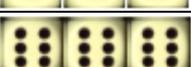
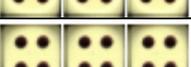
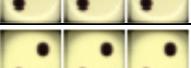
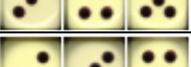
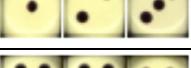
Sollte in einem Wurf dreimal die "6" fallen, so kann der Mitstreiter hierfür zwei "1" umdrehen. Ein weiterer Wurf muss folgen.

## § 11

Eine Straße und ein General sind in einem Wurf zu tätigen. Für Schock können mehrere Würfe getätigt werden.

§ 12

Die Wertungen lauten in der Reihenfolge wie folgt:

Wurf	Bezeichnung	Deckel
	Schock Aus	Alle
	Schock Sechs	Sechs
	Schock Fünf	Fünf
	Schock Vier	Vier
	Schock Drei	Drei
	Schock Doof	Zwei
	General	Drei
	General	Drei
	General	Drei
	General	Drei
	General	Drei
	Straße	Zwei
	Straße	Zwei
	Straße	Zwei
	Straße	Zwei
von  bis 	Hausnummer	Einen

Ein Wurf in zwei Versuchen ist höher als derselbe Wurf mit drei Versuchen.

Ein Wurf aus der Hand ist höher als derselbe zusammengewürfelte Wurf.

Beispiel:

Schock 6 zusammengewürfelt im Zweiten ist höher als Schock 6 aus der Hand im Dritten.

Schock 6 aus der Hand im Zweiten ist höher als Schock 6 zusammengewürfelt im Zweiten.

### § 13 a

Der Mitstreiter der die niedrigste Wertung würfelt, erhält aus dem Stock die Anzahl der Deckel, die der Mitstreiter mit der höchsten Wertung erzielt hat.

### § 13b

Sollten im Stock nicht mehr ausreichend Deckel zu Verfügung stehen, so erhält der unterlegene Mitstreiter die im Stock verbliebenen Deckel.

### § 13c

Sollten alle Deckel aus dem Stock verteilt sein, so erhält der unterlegene Mitstreiter diese Deckel von dem Mitstreiter mit der höchsten Wertung.

### § 14

Sollte ein Mitstreiter innerhalb einer Deckelrunde die gleiche Figur mit der gleichen Anzahl an Würfeln wie ein Vorwerfer erzielen, so gilt dieser als Nachleger. Nachleger sind Eierleger und sind somit dem Vorwerfer unterlegen.

### § 15

Sollte ein Mitstreiter einen Schock aus erzielen, so erhält der Mitstreiter mit der niedrigsten Wertung alle 13 Deckel, ungeachtet der Tatsache, ob einige Deckel schon verteilt wurden oder nicht.

### § 16

Sollten in einer Runde ein Schock doof und ein General die höchsten Wertungen sein, erhält der unterlegene Mitstreiter die Deckelanzahl der höchsten Wertung, also Schock doof d.h. zwei Deckel!

#### § 17a

Der/die Doofmanndeckel sind aus dem Stock zu verteilen.

#### § 17b

Sollte eine Deckelrunde bereits im Gange und der letzte Deckel im Stock ein Doofmanndeckel sein, so ist die Wertung dieser Runde nur von Bedeutung, wenn ein Schock Aus fällt.

#### § 17c

Sollte kein Deckel mehr im Stock sein, so erhält der Doofmann diese Deckel vom demjenigen Mitsreiter, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Deckel hat.

#### § 17d

Sollten in diesem Fall mehrere Mitsreiter gleich viele Deckel haben, so erhält der Doofmann von jedem dieser Mitsreiter einen Deckel.

#### § 17e

Sollte der Doofmann selbst die meisten Deckel verwalten, so erhält er den/die Doofmanndeckel von dem Mitsreiter mit den zweitmeisten.

#### § 18

Die erste Runde ist Hardcore-Schocken!

Der Mitsreiter mit der niedrigsten Wertung erhält nicht nur die Deckel von der höchsten Wertung, sondern die Deckel von jedem anderen Mitsreiter dazu.

#### § 19

Mittwochs ist Champions League!

Der Champions League Paragraph:

Werden in einer Runde, mehrere "Schock-Aus" gewürfelt, verliert der Mitspieler mit der geringsten Wertung das komplette Spiel und zahlt für jeden "Schock-Aus" 3,- €.

Es spielt keine Rolle, ob in der ersten oder zweiten Hälfte.

Falls im Finale alle Finalisten (es gab auch schon Finalspiele mit drei Mitspielern; s. § 8) einen „Schock-Aus“ würfeln, gewinnt der höhere Schock (s. § 12 & 14) und der Unterlegene zahlt für jeden "Schock-Aus", 3,- €, schlimmstenfalls auch für seinen eigenen "Schock-Aus".

Bei einem „Schock-Aus“ im Finale darf der Wurf nicht geschenkt werden.

Der Finalist muss versuchen den "Schock-Aus" zu schlagen.